

COLONY 9

DISEÑADO POR SANTIAGO EXIMENO

VERSIÓN 0.9b (18/03/14)

NOTA: Este es un documento de trabajo. No son las reglas definitivas. Puedes ver los avances del juego en

<http://www.boardgamegeek.com/thread/1005087/wip-2013-solitaire-pnp-contest-colony-9-initia>

COLONY 9 es un juego de tablero para 1 jugador con una duración aproximada de 15 minutos.

En el futuro la humanidad se ha expandido por el espacio, la última frontera. Para facilitar dicha expansión los hombres han creado colonias en distintos planetas habitables. Cada colonia está adaptada a su entorno:

- Colonias civiles para alojar nuevos civiles procedentes del planeta madre
- Colonias militares para defender los territorios conquistados
- Colonias médicas para realizar investigaciones médicas
- Embajadas para establecer lazos de comunicación con otras especies extraterrestres

En **COLONY 9** el jugador debe crear una colonia mientras se enfrenta a peligros como invasiones extraterrestres o impactos de asteroides. El tipo de colonia a construir determinará la dificultad del juego, así como las condiciones de inicio y de victoria.

COMPONENTES

- **17 edificios.** Son los edificios que formarán la colonia espacial en una disposición de 3x3.
- **Tablero de acciones.** Tablero que incluye las nueve acciones posibles en un tablero de 3x3.
- **Tablero de eventos.** Tablero de 3x3 casillas con los posibles eventos que sucederán durante el juego.
- **4 Tarjetas de misiones.** Incluyen las condiciones de inicio y victoria y la línea temporal. Son cuatro: colonia civil, colonia militar, colonia médica y embajada.
- **6 marcadores de dados.** Para formar el tablero de juego de la colonia con los edificios.
- **1 tarjeta de almacén.** Para gestionar los recursos almacenados.
- **31 cubos de colores.** 10 rojos (material de construcción), 10 verdes (biología) y 10 azules (tecnología) que representan los tres recursos presentes en el juego: materiales de construcción, tecnología y biología. 1 cubo amarillo como marcador para recorrer la línea temporal de cada misión.
- **10 peones.** Que representan los robots, necesarios para automatizar tareas.
- **3 dados.** Para decidir las acciones.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de Colony 9 es crear tu colonia y tenerla operativa antes de la llegada del primer convoy de residentes procedente del planeta Tierra. Para ello debes desplegar diferentes recursos (materiales de construcción, biológicos, tecnológicos) en los distintos edificios de la colonia, así como automatizarlos asignándoles un robot si fuera necesario.

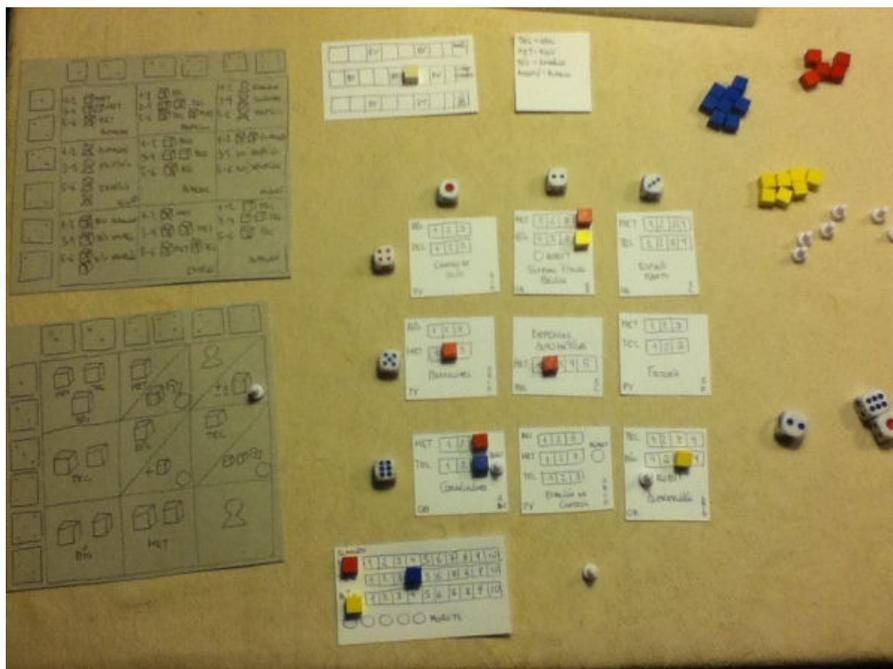
Durante el tiempo de juego tendrás que enfrentarte a distintos eventos aleatorios, así como construir ciertos edificios obligatorios antes de que llegue un determinado turno de juego. Para ello dispondrás de una serie de acciones que podrás elegir con un lanzamiento de dados.

Si en el último turno, cuando llegue el convoy de residentes, has construido todos los edificios obligatorios, obtendrás puntos de victoria por el resto de edificios. Las condiciones de victoria varían dependiendo del tipo de colonia que estés construyendo y de la dificultad de juego elegida.

PREPARACIÓN

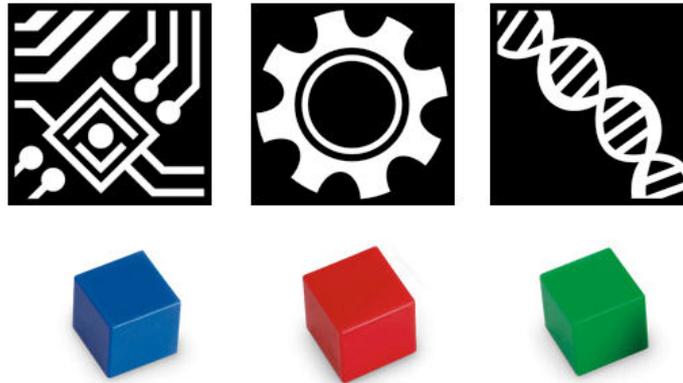
El jugador escoge una misión a realizar de las cuatro posibles y su dificultad. Después coge los 9 Edificios que corresponden a dicha misión y deja el resto a un lado, ya que no se utilizarán en esta partida.

Se colocan sobre la mesa, a la izquierda, los tableros de eventos y de acciones. Frente al jugador se coloca la tarjeta de la misión escogida y la tarjeta de almacén. Se mezclan los 9 Edificios y se colocan aleatoriamente formando una cuadrícula de 3x3 Edificios. A su alrededor se colocan los marcadores de dados, tal y como se muestra en la figura (arriba una fila 1, 2 y 3, a la izquierda una columna 4, 5 y 6). A la derecha se dejan los dados, los cubos y los robots que se utilizarán durante el juego.



Se coloca el marcador de línea temporal junto a la tarjeta de misión. Se coloca un recurso de cada tipo en el icono correspondiente de cada edificio. Se coloca un recurso de cada tipo en la casilla marcada con el valor 0 en el almacén. Se colocan los robots que indique la dificultad escogida en el almacén.

La figura siguiente ilustra la correspondencia entre iconos de recursos y colores de cubos.



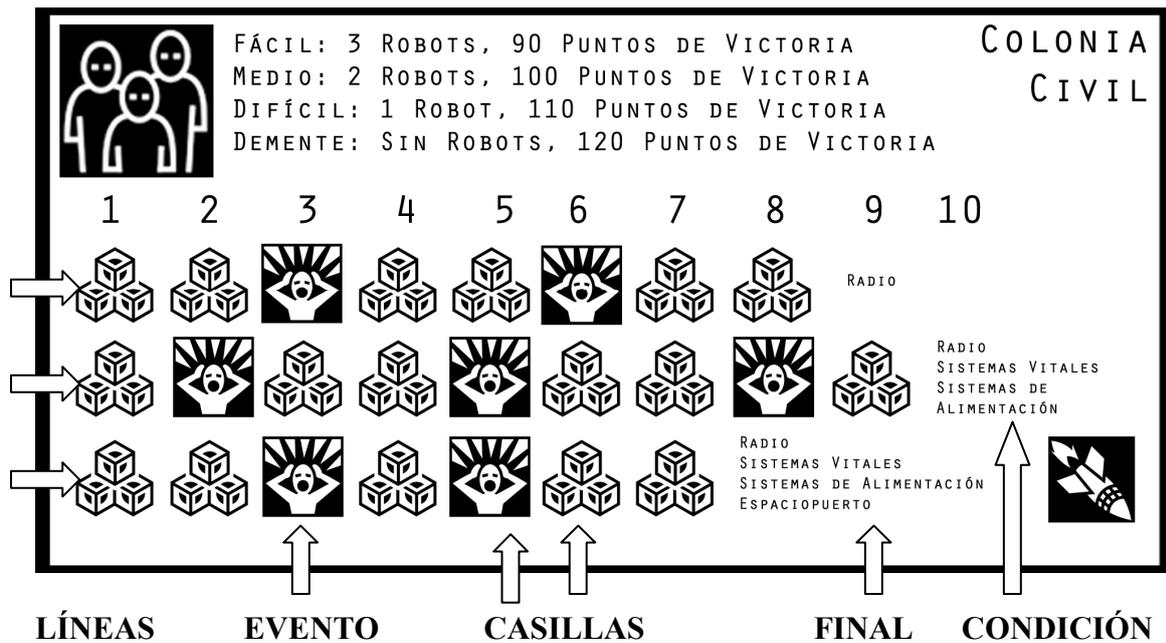
JUEGO

En cada turno de juego el jugador debe realizar los siguientes pasos en el orden indicado:

1. **Avanzar línea temporal**
2. **Resolver el evento (si es necesario)**
3. **Resolver la condición (si es necesario)**
4. **Lanzar los dados**
5. **Escoger y realizar una acción**
6. **Desplegar recursos o robot**

Avanzar línea temporal

El jugador avanza el marcador de línea temporal una casilla en la línea temporal de la tarjeta de misión (*Nota: en el primer turno simplemente la coloca en la primera casilla de la línea temporal, en la línea de arriba*).



- Si en la casilla se indica que sucede un **EVENTO** será necesario resolverlo antes de continuar el turno.
- Si en la casilla se indica una **CONDICIÓN** será necesario cumplirla, si no habrá terminado el juego. El turno termina inmediatamente tras resolver la condición.
- Si se ha llegado a la casilla **FINAL** se ha alcanzado el final del juego. El turno termina inmediatamente y se comprueba el éxito o el fracaso de la misión con las condiciones de **FIN DE JUEGO**.
- En cualquier otro caso se trata de una **CASILLA NORMAL** y se continúa el turno lanzando los dados.

La línea temporal está dividida en tres líneas. Al final de cada línea será necesario comprobar las condiciones indicadas para proseguir el juego. Como muestra la imagen de la tarjeta de misión, hay tres líneas que recorrer. Se empieza por la de arriba y se avanza casilla a casilla (en la imagen se ve que la línea de arriba tiene 9 casillas, la línea de en medio tiene 10 y la línea de abajo tiene 8) hasta llegar a la casilla final. En cada casilla de texto comprobamos las condiciones y automáticamente (si las cumplimos) saltamos a la primera casilla de la siguiente línea y continuamos el juego.

Resolver el evento

Los eventos están reflejados en la línea temporal con un icono de un hombre gritando. Para resolver el evento será necesario primero determinarlo en la tabla de eventos. Para ello se lanzarán, uno a uno, tres dados. El primer dado determinará la columna del evento en la tabla, el segundo determinará la fila del evento (el punto de cruce será el evento que ocurrirá) y el tercero determinará el resultado del evento.

*Por ejemplo, obtenemos al lanzar uno a uno los tres dados los siguientes valores: 1, 4, 3. El valor 1 nos indica que tenemos que comprobar la primera columna de la tabla de eventos (que incluye los eventos **Materiales**, **Alien** e **Infeción**). El valor 4 nos indica que tenemos que comprobar la segunda fila de la tabla de eventos. Por lo tanto el evento que sucede es **Alien**. El valor 3 nos dice que hemos perdido un robot desplegado en un edificio.*

Consulta en las tablas de referencia el significado de los distintos eventos si los iconos de la tabla no te resultan claros la primera vez que juegues.

Puedes modificar el resultado del tercer dado utilizando recursos desplegados en edificios defensivos. Por cada recurso que utilices podrás incrementar o decrementar el valor del dado en un punto.

Por ejemplo, si el tercer dado en la tirada anterior nos da un 3 podríamos utilizar dos recursos del edificio defensivo para modificar su valor a 1 o a 5.

Resolver la condición

Las condiciones están reflejadas en la línea temporal de cada tarjeta de misión con texto. Son exactamente las mismas para cada misión. En la primera línea la condición final indica que es necesario tener la radio construida, en la segunda línea la condición final indica que es necesario tener la radio, los sistemas vitales y los sistemas de alimentación construidos, y en la condición final es necesario tener construida la radio, los sistemas vitales, los sistemas de alimentación y el espaciopuerto.

Cuando el marcador de la línea temporal llegue a una condición comprobamos si esta se cumple. Si es así movemos el marcador inmediatamente a la primera casilla de la siguiente línea y continuamos el juego. El turno termina inmediatamente tras resolver la condición. Si es la condición de final de juego, la partida ha terminado y debemos, tras confirmar que hemos cumplido dicha condición, comprobar nuestra puntuación.

Lanzar los dados

Se lanzan tres dados. Debes escoger dos de ellos para seleccionar una acción y el tercero para desplegar recursos en la colonia. El valor de estos dados puede ser modificado con las acciones permanentes de modificar tirada o lanzar un dado de nuevo.

Escoger y realizar una acción

Utilizas un dado para seleccionar la columna de la tabla de acciones y otro para seleccionar la fila. La intersección es la acción que puedes realizar. Si es una acción inmediata la resuelves sin más (por ejemplo, coger dos recursos de biología). Si es una acción permanente debes colocar un robot en dicha acción, y podrás utilizarla a partir del próximo turno.

Por ejemplo, si eliges los dados 1 (columna) y 5 (fila) obtienes automáticamente dos recursos de biología para tu almacén.

En el turno puedes ejecutar una acción inmediata y todas las acciones permanentes que hayas activado previamente, o puedes activar una acción permanente con un robot (para usarla en los próximos turnos) y ejecutar todas las acciones permanentes que hayas activado previamente.

Consulta en las tablas de referencia el significado de las distintas acciones en las primeras partidas hasta que no necesites hacerlo.

Desplegar recursos o robot

Con el otro dado que ha quedado seleccionas la fila o la columna adecuada de tu tablero de la colonia y despliegas o bien un robot o bien recursos en uno y solo uno cualquiera de los edificios de la columna o fila seleccionada. Puedes desplegar tantos recursos como quieras de un mismo tipo (es decir, por ejemplo 3 recursos que tengas en el almacén de biología, en un edificio que necesite 3 o más recursos). Si tienes la acción de desplegar dos tipos de recursos simultáneamente puedes hacerlo. No puedes desplegar a la vez un robot y recursos.

Desplegar un recurso significa mover el marcador del almacén de ese recurso hacia la izquierda tantas casillas como recursos desplegados (al igual que cuando recibes por una acción recursos mueves el marcador del almacén de ese recurso hacia la derecha tantas casillas como recursos recibidos), y mover el marcador del edificio de ese recurso tantas casillas a la derecha como recursos desplegados. Si no tienes suficientes recursos en el almacén no puedes desplegarlos. Nunca puedes desplegar más recursos en un edificio de los que permite.

Desplegar un robot significa moverlo del almacén al icono de robot del edificio concreto. Si no tienes robots en el almacén no puedes desplegarlos. No puedes desplegar más de un robot a la vez en un edificio (sí puedes desplegar uno en un edificio y otro en la tabla de acciones, por ejemplo).

Nota: No es obligatorio desplegar recursos o robots en el turno.

FIN DE JUEGO

Existen dos posibles formas de terminar la partida:

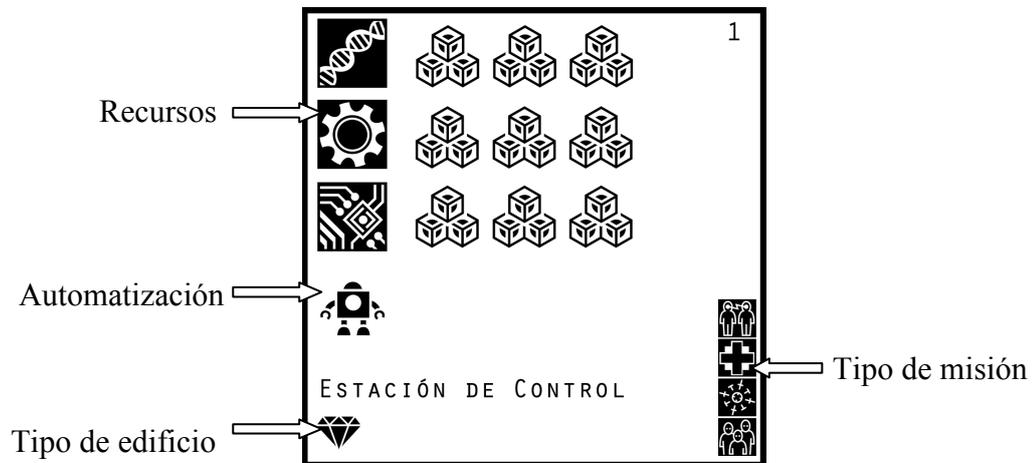
- Si en alguno de los puntos intermedios de control de la línea temporal de la misión no están construidos y automatizados los edificios obligatorios, el juego termina y la misión ha fracasado. Construido significa que tiene todos los recursos que indica el edificio. Automatizado significa que tiene desplegados todos los robots que se indican en el edificio.
- En caso contrario, si el jugador llega al final de la línea temporal, cuando aterriza el convoy procedente del planeta origen, y todos los edificios obligatorios están construidos y automatizados, debe calcular sus puntos de victoria y compararlos con los indicados en la tarjeta de la misión. Si iguala o supera los puntos de victoria que exige la misión ha ganado, en caso contrario ha fracasado. Los puntos de victoria solo se obtienen de los Edificios de ese tipo (no de los Obligatorios o Defensivos). No es necesario que el edificio esté completo (todos los recursos desplegados) para puntuar. Se calculan de la siguiente forma:
 - 5 Puntos de victoria por cada recurso colocado en un Edificio que no requiera automatización
 - 10 Puntos de victoria por cada recurso colocado en un Edificio con 1 Robot (si está automatizado correctamente)
 - 20 Puntos de victoria por cada recurso colocado en un Edificio con 2 Robot (si está automatizado correctamente)

TABLAS DE REFERENCIA

EDIFICIOS

En el juego existen 17 Edificios, de los cuales sólo utilizarás 9 durante la partida. Algunos Edificios forman parte de varias colonias, otros solo de un tipo determinado de colonia. De cada Edificio son relevantes las siguientes características:

- Tipo de Edificio: Puntos de Victoria, Obligatorio o Defensivo.
- Recursos: Biología, Tecnología, Materiales de Construcción. Entre paréntesis se incluye la cantidad necesaria de cada recurso en el edificio.
- Automatización: Indica si es necesario automatizar el Edificio con uno o más robots.
- Tipo de Misión: Indica a qué misión o misiones corresponde el Edificio.



1) Estación de control

Tipo: Puntos de Victoria

Recursos: Biología (3), Tecnología (3), Materiales de construcción (3)

Automatización: 1 Robot

Misión: Civil, Militar, Médica y Embajada.

2) Centro de Ocio

Tipo: Puntos de Victoria

Recursos: Biología (3), Tecnología (3)

Automatización: NO

Misión: Civil, Médica y Embajada.

3) Barracones

Tipo: Puntos de Victoria

Recursos: Biología (3), Materiales de construcción (3)

Automatización: NO

Misión: Civil, Militar, Médica y Embajada.

4) Factoría

Tipo: Puntos de Victoria

Recursos: Tecnología (3), Materiales de construcción (3)

Automatización: NO
Misión: Civil y Militar.

5) Hospital

Tipo: Puntos de Victoria
Recursos: Biología (3), Tecnología (3), Materiales de construcción (3)
Automatización: 2 Robot
Misión: Médica.

6) Embajada

Tipo: Puntos de Victoria
Recursos: Biología (3), Tecnología (3)
Automatización: 1 Robot
Misión: Embajada.

7) Arsenal

Tipo: Puntos de Victoria
Recursos: Tecnología (4), Materiales de construcción (4)
Automatización: 1 Robot
Misión: Militar.

8) Defensas

Tipo: Defensivo
Recursos: Materiales de construcción (4)
Automatización: NO
Misión: Civil y Militar.

9) Defensas automáticas

Tipo: Defensivo
Recursos: Materiales de construcción (4)
Automatización: 1 Robot
Misión: Médica y Embajada.

10) Radio

Tipo: Obligatorio
Recursos: Tecnología (3), Materiales de construcción (3)
Automatización: 1 Robot
Misión: Civil y Médica.

11) Radio

Tipo: Obligatorio
Recursos: Tecnología (4), Materiales de construcción (4)
Automatización: 1 Robot
Misión: Militar y Embajada.

12) Espaciopuerto

Tipo: Obligatorio
Recursos: Tecnología (4), Materiales de construcción (4)
Automatización: NO
Misión: Civil y Médica.

13) Espaciopuerto

Tipo: Obligatorio

Recursos: Tecnología (4), Materiales de construcción (4)

Automatización: 1 Robot

Misión: Militar.

14) Espaciopuerto

Tipo: Obligatorio

Recursos: Biología (3), Tecnología (3), Materiales de construcción (3)

Automatización: 1 Robot

Misión: Embajada.

15) Sistemas vitales

Tipo: Obligatorio

Recursos: Biología (4), Materiales de construcción (4)

Automatización: 1 Robot

Misión: Civil y Militar.

16) Sistemas vitales

Tipo: Obligatorio

Recursos: Biología (3), Tecnología (3), Materiales de construcción (3)

Automatización: 1 Robot

Misión: Médica y Embajada.

17) Sistemas de alimentación

Tipo: Obligatorio

Recursos: Biología (4), Tecnología (4)

Automatización: 1 Robot

Misión: Civil, Militar, Médica y Embajada.

EVENTOS

	MATERIALES 	TORMENTA ELÉCTRICA 	ROBOT
	ALIEN 	BIOLOGÍA 	ASTEROTDES
	INFECCIÓN 	ACCIDENTE 	TECNOLOGÍA

Existen nueve posibles eventos distribuidos en una tabla de 3x3 elementos. Los detallamos a continuación de izquierda a derecha y de arriba abajo. Acude a esta tabla de referencia para interpretar los símbolos de la tabla si tienes dudas.

Perder un recurso o robot en almacén, edificio o tabla de acciones indica que se deja junto al resto de recursos disponibles para el juego y posteriormente puede ser recuperado. El jugador siempre puede elegir de qué edificio o acción retira los recursos, pero el edificio o acción obligatoriamente debe contener al menos un recurso del tipo indicado. Debe retirar todos los recursos o robots indicados siempre que sea posible.

1) Materiales

Lanza un dado.

Si obtienes un 1-2, recibes un recurso de material de construcción para el almacén.

Si obtienes un 3-4, recibes dos recursos de material de construcción para el almacén.

Si obtienes un 5-6, pierdes un recurso de material de construcción del almacén.

2) Tormenta eléctrica

Lanza un dado.

Si obtienes un 1-2, pierdes un recurso de tecnología colocado en un edificio.

Si obtienes un 3-4, pierdes dos recursos de tecnología colocados en uno o varios edificios.

Si obtienes un 5-6, pierdes un recurso de material de construcción y otro recurso de tecnología colocados en uno o varios edificios.

3) Robot

Lanza un dado.

Si obtienes un 1-2, recibes 1 robot para el almacén

Si obtienes un 3-4, pierdes 1 robot desplegado en la tabla de acciones

Si obtienes un 5-6, pierdes 1 robot desplegado en un edificio

4) Alien

Lanza un dado.

Si obtienes un 1-2, pierdes 1 robot del almacén

Si obtienes un 3-4, pierdes 1 robot desplegado en un edificio

Si obtienes un 5-6, pierdes 2 robots desplegados en uno o más edificios

5) Biología

Lanza un dado.

Si obtienes un 1-2, recibes un recurso de biología para el almacén.

Si obtienes un 3-4, recibes dos recursos de biología para el almacén.

Si obtienes un 5-6, pierdes un recurso de biología del almacén.

6) Asteroides

Lanza un dado.

Si obtienes un 1-2, pierdes 2 recursos a elegir del almacén

Si obtienes un 3-4, pierdes todos los recursos de un edificio a elegir. Nota: el edificio debe contener al menos un recurso, y los robots no se consideran recursos a ningún efecto

Si obtienes un 5-6, pierdes todos los recursos de dos edificios a elegir. Nota: los edificios deben contener al menos un recurso, y los robots no se consideran recursos a ningún efecto

7) Infección

Lanza un dado.

Si obtienes un 1-2, pierdes un recurso de biología del almacén

Si obtienes un 3-4, pierdes un recurso de biología de un edificio a elegir

Si obtienes un 5-6, pierdes dos recursos de biología de uno o varios edificios a elegir

8) Accidente

Lanza un dado.

Si obtienes un 1-2, pierdes un recurso de material de construcción colocado en un edificio.

Si obtienes un 3-4, pierdes dos recursos de material de construcción colocados en uno o varios edificios.

Si obtienes un 5-6, pierdes un recurso de material de construcción y otro recurso de tecnología colocados en uno o varios edificios.

9) Tecnología

Lanza un dado.

Si obtienes un 1-2, recibes un recurso de tecnología para el almacén.

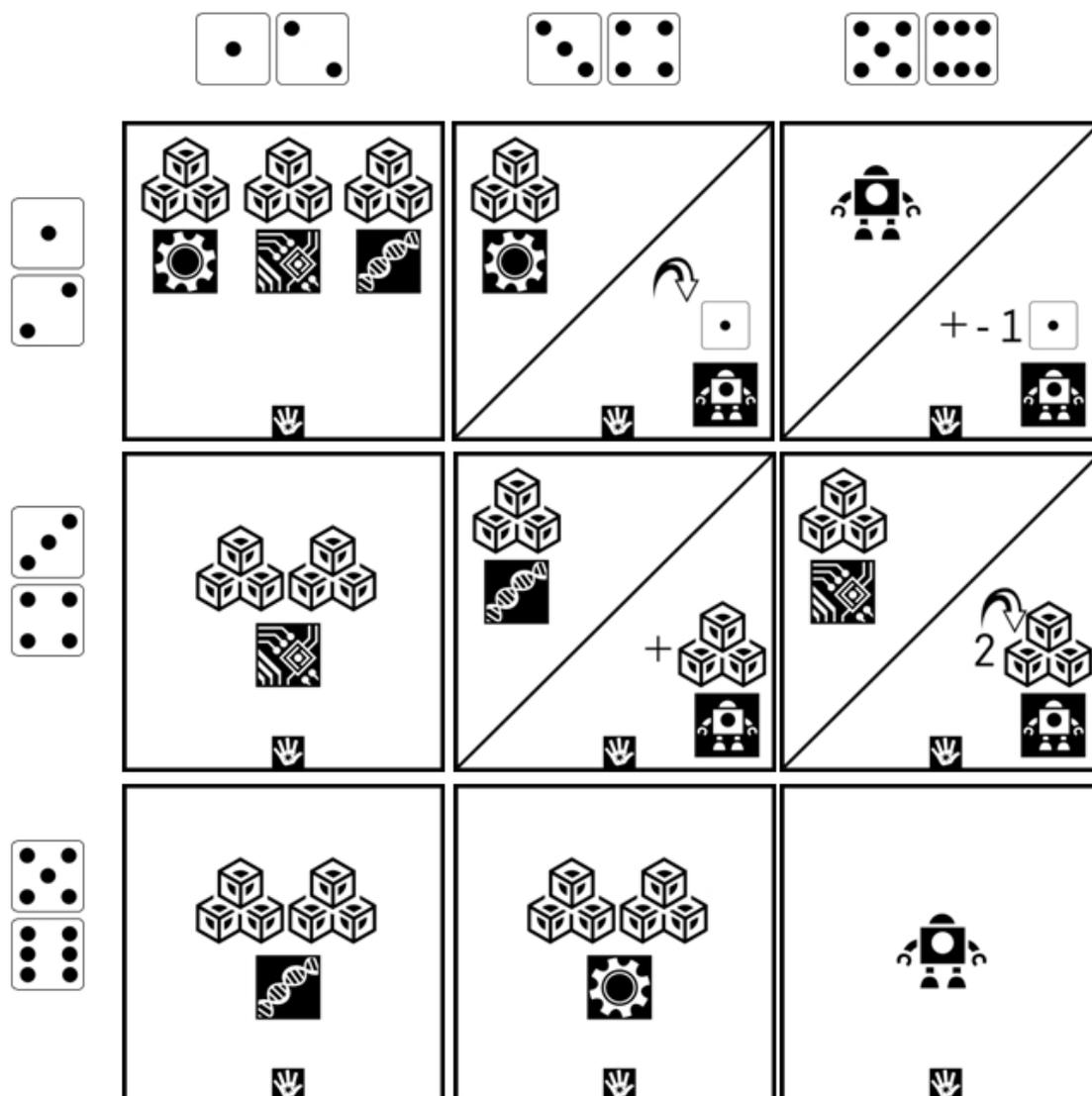
Si obtienes un 3-4, recibes dos recursos de tecnología para el almacén.

Si obtienes un 5-6, pierdes un recurso de tecnología del almacén.

ACCIONES

Existen nueve posibles acciones distribuidas en una tabla de 3x3 elementos. Las detallamos a continuación de izquierda a derecha y de arriba abajo. Acude a esta tabla de referencia para interpretar los símbolos de la tabla de acciones si tienes dudas.

Existen dos tipos de acciones, inmediatas y permanentes. Las permanentes se activan a partir del siguiente turno de juego e implican colocar sobre ellas 1 robot. Sólo puedes escoger realizar una de las acciones.



- 1) Acción inmediata: recibes 1 recurso de cada tipo (biología, tecnología, material de construcción) para el almacén.
- 2) Acción inmediata: recibes 1 recurso de material de construcción para el almacén. Acción permanente (necesita 1 robot): permite volver a lanzar un dado en cada turno (excepto para resolver un evento)
- 3) Acción inmediata: recibes 1 robot para el almacén. Acción permanente (necesita 1 robot): Permite incrementar o decrementar en un punto el valor de un dado lanzado (excepto para resolver un evento)
- 4) Acción inmediata: recibes dos recursos de tecnología para el almacén

- 5) Acción inmediata: recibes 1 recurso de biología para el almacén. Acción permanente (necesita 1 robot): recibes 1 recurso del tipo que quieras cada turno, justo después de resolver una acción.
- 6) Acción inmediata: recibes un recurso de tecnología para el almacén. Acción permanente (necesita 1 robot): permite colocar simultáneamente en el mismo edificio en el mismo turno recursos de dos tipos
- 7) Acción inmediata: recibes dos recursos de biología para el almacén
- 8) Acción inmediata: recibes dos recursos de material de construcción para el almacén
- 9) Acción inmediata: recibes 1 robot para el almacén

CRÉDITOS

VERSIÓN 0.9b (18/03/14)

Diseñado por **Santiago Eximeno**.

Probado por **Santiago Eximeno, Moondraco, Greene, Michael Robertson y Deathworks**.

Iconos hechos por **Lorc**. Disponibles en

<http://game-icons.net>

Dados hechos por **RussoGrafix**. Disponibles en

<http://russografix.blogspot.com.es/2012/02/free-psp-vectors-dice-cc-by.html>

Agradecimientos especiales para Michael Robertson